GANHE MAIS 50 FITAS DE VÍDEO

JAPAN FURY

Nº5
R$ 1,75

CAVALEIROS DO ZODÍACO

ENTREVISTA COM SEU CRIADOR MASAMI KURUMADA

DRAGON BALL ESTÁ CHEGANDO!

SUPER DINAMO

GUNDAM PATRULHA ESTELAR

ART OF FIGHTING

COM CARINHO É MAIS GOSTOSO!

Dezenas de milhares de exemplares de Japan Fury são impressos a cada número. E todos eles são vendidos! Isso significa que a revista vai bem e, claro, não vai acabar tão cedo.

Mas também significa uma coisa muito importante que você, leitor, talvez não tenha percebido: VOCÊ NÃO ESTÁ SÓ! Existem, espalhados pelo país, outras dezenas de milhares de fãs de animação japonesa, doidos por informação... como você. É como se você fizesse parte do maior clube de fãs do país.

Já eu e o Zé Roberto somos da velha guarda. Somos daquele pessoal que não perdia na TV um desenho animado japonês, nos anos 60/70... e íamos atrás daquelas revistas de quadrinhos, publicadas numa lingua que a gente não lia nem entendia (e ainda não lemos nem entendemos, mas tudo bem!).

Éramos vistos com desconfiança por nossos amigos e parentes, que achavam que não estávamos bem das idéias. Os velhinhos japoneses das livrarias nos olhavam com pouco caso ("o que é que esse brasileiro quer aqui?", ouvi isso mais de uma vez).

Enfim, éramos desprezados por nossa paixão peculiar por quadrinhos japoneses.

E estávamos sozinhos. Só conheci o Zé (e outros fãs de animação japonesa) em 1984, e foi a partir daí que unimos nossas forças: primeiro, para conseguirmos desenhos. Depois, fazendo algumas exibições de vídeo num triste kaikan; e, finalmente, fundando a ORCADE e abrindo nossa própria empresa, o Estúdio PPA.

E o resultado de anos de dedicação está, enfim, em suas mãos!

Hoje ficou fácil ser fã de mangá. Surgiram várias revistas, boas e ruins. Não que eu esteja reclamando, pelo contrário! Estou contente com isso. Fico feliz ao imaginar dezenas de milhares de pessoas tendo acesso, com menos trabalho, a este universo maravilhoso. E ficamos mais felizes ainda em saber que a Japan Fury está no meio disso, ajudando e informando.

Quando você ler nossa revista, lembre-se de que aqui está a vida e dor de dois fãs como você e que batalharam pela relização dos próprios sonhos e objetivos. E que conseguiram torná-los, em parte, realidade. Fora o que está na gaveta, aguardando!

Quantos fãs estarão por aí neste momento, começando o mesmo caminho que já trilhamos? Só o futuro dirá.

Isso não é nada! Com as séries japonesas já confimadas para 1996, o ano que vem será o ano do BOOM do Mangá no Brasil.

Aguarde. 96 lhe reversa agradáveis surpresas...e mangá até as orelhas!

Sérgio Peixoto Silva - Editor Chefe e Herói da Resistência

JAPAN FURY é uma publicação da Nova Sampa Diretriz Editorial. **Administração**: Av. Senador Casemiro da Rocha, 464. CEP 04047-000, Mirandópolis, São Paulo, S.P. - Fone/FAX: (011) 579-7197 **Diretor:** Carlos Alberto Cazzamatta - **Editor**: Franco de Rosa - **Cozinha:** Estúdio P.P.A.! - **Feijão Preto**: Sérgio Peixoto Silva - **Paio:** José Roberto Pereira - **Carne Seca nos EUA:** Dave Merril (Say what??) - **Arroz no Japão:** Takashi Ito - **Couvezinhas:** Michel Matsuda, Rogério Noboru, Francisco K. Heira - **Revisor Chopinho:** Orlando Tosetto Jr. - **Diagramação, Editoração Eletrônica e Sal de Frutas:** Flávio Soares - **Eles até copiam nosso estilo de Expediente! Oh, dor!**
© 1995 ESTÚDIO PPA/NSD EDITORA. **Copyright das Imagens:** Patrulha Estelar © Toho Company, Cavaleiros do Zodíaco © M. Kurumada/ Shueisha/ Toei Animation, Fantomas © Yomiuri TV/ Dai Iti Doga, Dragon Ball © Toryiama Akira/ Shueisha/ Toei Animation, Samurai Spirits e Art of Fighting © SNK, Ring Ni Kakero, Fuuma No Kojiro © M. Kurumada/ Shueisha, ZZ Gundam © Nippon Sunrise, Super Dínamo © Fujiko/Fujio.
W. ROTH S.A.

ÍNDICE

ART OF FIGHTING CHEGA ÀS LOCADORAS! 1

SUPER DÍNAMO
ESSE VOCÊ PERDEU! 15

GUNDAM
UM FORTE APACHE NO ESPAÇO!
(2ª parte) 6

PATRULHA ESTELAR
CONCLUSÃO DA SAGA DO CRUZADOR YAMATO! 24

ENTREVISTA COM MASSAMI KURUMADA 11
CONHEÇA O AUTOR DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO!

DRAGONBALL ESTÁ CHEGANDO 16
A NOVA SÉRIE DE ANIMAÇÃO QUE VAI PINTAR NA SUA TELINHA!

YUUBIN 30
LEITORES NERVOSOS E CARTAS NEURÓTICAS. NÃO SE AVEXE QUE A GENTE RESPONDE MESMO!

RESULTADO DO CONCURSO DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO 29
VEJA SE SEU NOME ESTÁ NA RELAÇÃO (SORTUDOS)!

CONCURSO 31
NÓS NÃO SOSSEGAMOS: AGORA É A VEZ DE SAMURAI SHODOWN. VEJA COMO PARTICIPAR E FIQUE NA TORCIDA!

ART OF FIGHTING

CHEGA ÀS LOCADORAS!

Por Zé Roberto, terror das mulheres feias: ele desce o braço!

O pessoal da distribuidora Flashstar continua detonando o vídeo-cassete do pessoal que adora desenho japonês!

Desta vez, prosseguindo na tradição de só trazer desenho japonês fera, os caras estão lançando um dos últimos sucessos nipônicos (nipônico é japonês, seu tonto!): Art of Fighting!

Se você freqüenta fliperama que nem este Chefe de Redação, já deve ter gasto uma nota preta naquele jogo de luta maneiríssimo, não é? Se não jogou, olha, vai me desculpar, mas você perdeu!

O desenho Art of Fighting traz os principais personagens do jogo: Ryo Sakazaki, sua irmãzinha Yuri e Robert Garcia. Desta vez, os três estão envolvidos numa mutreta de Mr. Big (O penúltimo inimigo do primeiro Art Of Fighting, lembra?)! Ele quer a todo custo o diamante Olho de Sírius, e acha que nossos heróis estão com ele. Para obrigá-los a lhe entregar o diamante, ele rapta a indefesa Yuri. A partir daí é só correria, com os capangas de Big atrás de Robert e Ryo, muita pancadaria e o Inspetor de Polícia da cidade atrás de todos deles. O louco jurou fazer Hara-kiri, se não conseguisse o diamante de volta e prender os criminosos (Hara-kiri é suicídio de samurai, abrindo o pró-

Da esquerda para à direita, os heróis da série: Robert Garcia, Ryo Sakazaki (bem mais moreno que nos jogos, né?), abaixo, a fofinha Yuri Sakazaki.

prio bucho com uma espada. Hugh!).

Este desenho é um especial feito exclusivamente para o mercado de vídeo japonês e, por isso, não consumiu tanta grana. Tratava-se também da primeira experiência da SNK com um game seu virando desenho, e por isso dá pra sentir algumas mancadas na produção. Por exemplo, Ryu ficou com os cabelos pretos, e não loiros, como é no jogo. Mas os demais personagens não foram alterados, felizmente.

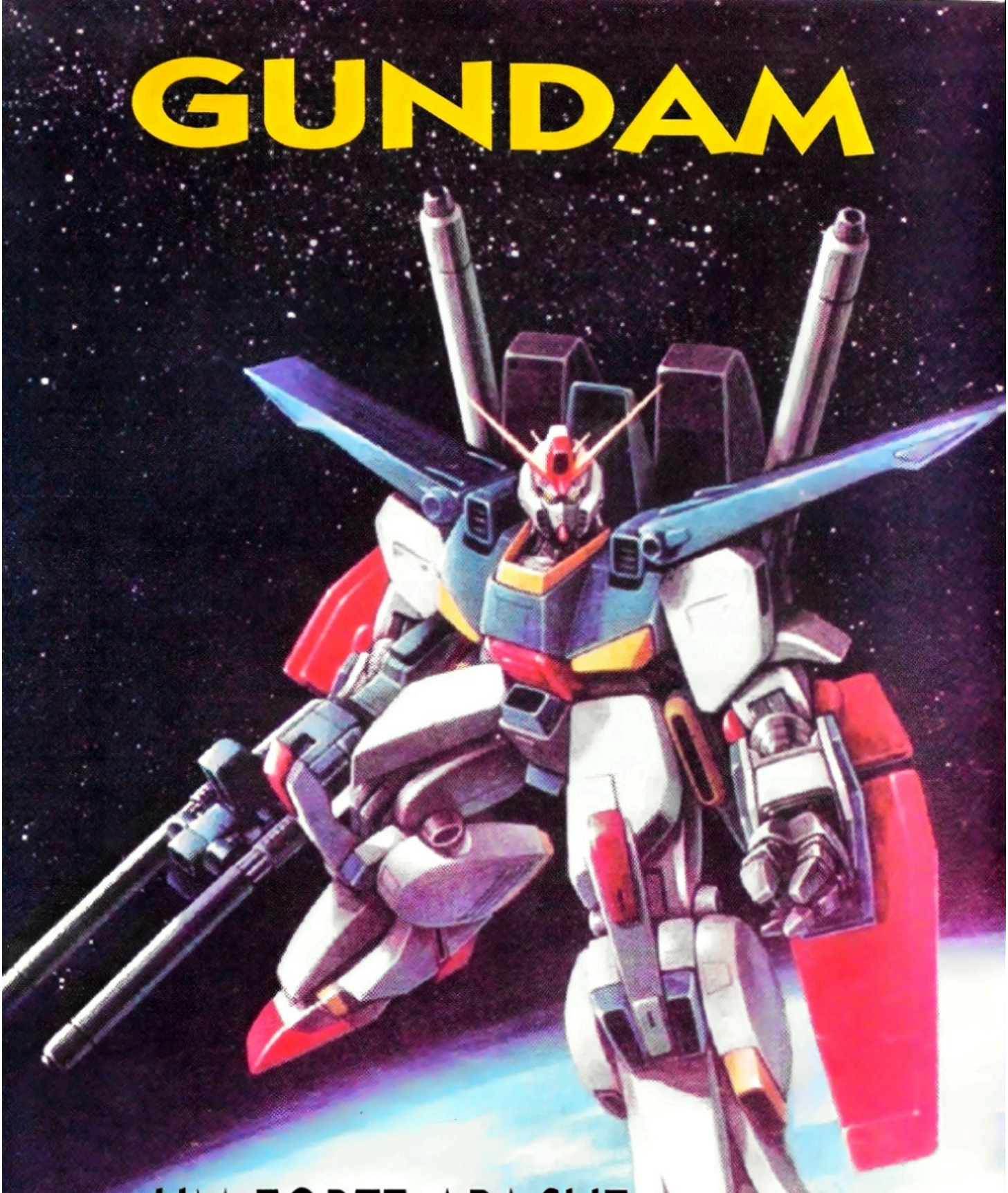
E muitas sequências são até mesmo fraquinhas, decerto pela limitação de verbas. Exceto, claro, as de luta. Estas são o ponto alto do desenho. Mas os erros cometidos nesta primeira produção serviram de lição, e a SNK não pisou mais na bola, só produzindo desenhos bons daí por diante.

O roteiro se sustenta bem, a direção está legal. Mas a história é meio banal, as coisas acontecem muito depressa e sem maiores explicações. Fique ligado para não perder o fio da meada.

Tropeços à parte, um conselho: você que é desenhista e quer se basear no estilo japonês, atenção para as sequências em que Yuri (que lamentavelmente não faz muita coisa no desenho, a não ser servir de isca e abraçar os rapazes) é enquadrada na tela. O desenhista original escolheu ângulos muito bons, sem falar do fundo das cenas, que são simples mas muito criativos.

Resumindo? Um desenho japonês maneiro e que vale a pena dar uma bicada. Zé Roberto garante!

GUNDAM



UM FORTE APACHE NO ESPAÇO

PARTE 2

Por Sérgio Peixoto, The Master; Marcio Kameoka, The Gundan Master; e Roberto C. Bianchini, The Internet's Master (é tanto Master que até deu medo).

Gundam é uma história enorme! Até hoje, já foram produzidas 6 séries para TV, 2 longa-metragens (fora os 4 "resumos"), 3 séries para vídeo, livros de contos, dezenas de volumes de quadrinhos com histórias "alternativas", mais de 200 tipos de kits diferentes, 5 vídeogames, 3 RPGs, biscoitos, lapiseiras, discos, automóveis, tíquetes restaurante...

Se fossemos contar tudo, precisaríamos de dez revistas. Então, entregamos o assunto passando bem por alto. E sem estragar o seu barato, vai que Gundam vem pro Brasil!

Como toda a série que vai crescendo à medida que vai prosseguindo, Gundam evoluiu de um simples desenho animado para uma série com seu próprio universo. Conceitos e projetos de exploração espacial foram incluídos, tornando a série plausível. As questões morais da criação de colônias espaciais, como seus habitantes vivem, como trabalham, como pensam, e a relação deles com a Terra, foram discutidas em convenções de fãs no Japão e EUA (onde existem várias revistas e fanzines dedicados à série). Uma febre!

MOBILE SUIT ZZ-GUNDAM

Como vimos na JF3, a série de TV Z-Gundam terminou com uma reacomodação de poder com a destruição dos Titans (A Gripps War, U.C. 0087/88). A Terra e seu governo ficaram nas mãos da AEUGO. Zion (não mais Arquiducado, mas uma República desde a derrota na guerra de um ano em U.C. 0079, e dependente politicamente da Terra) fica na mira da líder da facção de Axis, Haman Karn, que batalhava pelo retorno do Arquiducado (ela é a tutora da única membro viva da família real Zabi: Minerva, uma menina de 8 anos).

Assim, em 1986 pinta a série de TV ZZ-Gundam, que teve 47 episódios e duas fases.

Mais que batalhas de robôs, Gundam está cheio de tramas humanas. Acima: Judo Ashta (de branco), Elp Plue, Haman Karn e Gremmi, são os personagens principais de ZZ-GUNDAM.

Na primeira (Caps. 1 a 24), surge um novo garoto-piloto: Judo Ashita, 15 anos. Ele e seus amigos se unem à tripulação da nave Ágama (onde estão todos os personagens da série Z). Judo pilota o Z-Gundam, até receber o novo modelo ZZ, o mais poderoso Gundam. Segue-se a pancadaria entre algumas forças da AEUGO contra Axis.

Diferente das anteriores, esta fase é mais pra comédia que pro drama, e o público não gostou muito, não. A audiência começou a cair, e na segunda fase decidiu-se retomar a linha séria, seriíssima, da história. Enquanto na primeira fase as lutas sempre tinham final cômico e nada de estratégico e político se decidia, na segunda a trama foi retomada.

Haman reboca o asteróide Axis para a órbita de Zion, e declara a união de ambos sob o nome de Neo-Zion. Começa a pressionar a Terra para lhe dar o domínio oficial de Zion. Para mostrar que falava sério, ocupou militarmente a cidade de Dakar (África do Norte), prendendo parte do governo.

A Equipe Gundam (Gundam Mk2, Z e ZZ) da Ágama atacam e libertam Dakar. Como represália, ela tira uma colônia de órbita e a joga em cima da cidade de Dublin, Irlanda. Com isso conseguiu um acordo de paz com a Terra, que dissolve o governo da República de Zion e a entrega aos Neo-Zions. Conseguiu destruir Dublin também, claro - e sem pagar nada!

O QUE É U.C.?

Em 2045, a Terra inicia um ambicioso projeto de imigração espacial para eliminar o problema de superpopulação. Para marcar a data, foi criado o **Universal Century** (Século Universal). Assim, 2045=U.C. 001.

Mas nem tudo é um mar de rosas para a bela vilã: surge Gremmi, um jovem e ambicioso político, que alega ser geneticamente da linhagem da família Zabi e portanto, o novo arquiduque por direito. Neo-Zion se divide logo no nas-

A esquerda e acima: A equipe Gundam, seus pilotos e demais personagens. A direita, Haman Karn como líder suprema dos Neo-Zions. Já era bonita, agora ficou demais!

cimento, e começa uma sangrenta e curta guerra civil.

O resultado é a destruição da força militar dos dois lados, e a Terra aproveita a deixa para intervir e acabar com o pouco que ficou. Gremmi é derrota-

O QUE SÃO AS SIDES?

São agrupamentos de colônias, por volta de 40 em cada. Estas Sides ficam localizadas nos pontos Lagrange entre a Terra e a Lua. Existem 5 pontos Lagrange, e neles foram construídas as colônias, formando assim as Sides. **Ponto Lagrange 1/Side 5** - Entre a terra e a lua, no eixo de atração das duas. **Ponto Lagrange 2/Side 3** (Arquiducado de Zion) - Atrás da lua, em relação à Terra. **Ponto Lagrange 3/Side 7 e Luna 2** (asteroide usado como base militar) - Atrás da Terra, em relação à Lua. **Ponto Lagrange 4/Side 2 e 6** - 60 graus "a direita" do corpo menor da atração gravitacional (no caso, a lua). **Ponto Lagrange 5/Side 1 e 4 e o Asteróide Solomon** - 60 graus "a esquerda" do corpo menor da atração gravitacional (no caso, a lua).

VEJA COMO ADQUIRIR O FANZINE DO GUNDAM NA PÁGINA 31

do e morto pela Equipe Gundam, Haman é derrotada por Judo em duelo de Mobile Suits e suicida-se para não se entregar. A Arquiduquesa Minerva desaparece misteriosamente e a República de Zion é novamente instalada. É o fim da guerra, em U.C. 0089.

Farto da covardia e traição dos adultos, o puro e bom Judo e sua namorada Roux embarcam num transporte para Júpiter, onde novas colônias estão sendo construídas. E na Terra, Kamile Vidan sai de seu estado catatônico e volta ao normal, ficando com sua namorada Fa Yuiri. Gostou?

a Equipe Gundam detona as pretensões do vilãozinho Gremmi

Mobile Suit Gundam
Só uma série de TV, 13 episódios - e não três de 25, como dissemos
Data de Exibição: de 7 de abril de 1979 a 26 de Janeiro de 1980
Desenho de personagens: Yoshikazu Yasuhiko
Desenho mecânico: Kunio Okawara
Criação e Roteiro: Yoshiyuki Tomino

Mobile Suit Gundam (Os longas para cinema)
Cerca de 30% das cenas são exclusivas, o resto foi tirado da série de TV

Mobile Suit Gundam I
Data de lançamento: 14 de março de 1981
Abrange os episódios do 1 ao 13 da série de TV

Mobile Suit Gundam II "Soldiers of Sorrow"
Data de lançamento: 11 de julho de 1981
Abrange os episódios do 14 ao 30

Mobile Suit Gundam III "A Place in the Encounter"
Data de lançamento: 13 de Março de 1982
Abrange os episódios do 31 ao 43

Mobile Suit Z-Gundam
Série para TV, 50 capítulos, exibido de 2 de março de 1985 a 22 de fevereiro de 1986
Desenho de Personagens: Yoshikazu Yasuhiko
Desenho Mecânico: Kunio Okawara, Kazumi Fujita, Mamoru Nagano (autor do Five Stars Stories)
Criação e roteiro: Yoshiuki Tomino

Mobile Suit ZZ-Gundam
Série para TV, 17 episódios, exibido de 1 de março de 1986 a 31 de janeiro de 1987
Desenho de Personagens: Hiroyuki Kitazume
Desenho Mecânico: Mika Akitaka, Yutaka Izubuchi e Makoto Kobayashi
Criação e roteiro: Yoshiuki Tomino

O QUE SÃO AS COLÔNIAS?

São cilindros gigantescos hermeticamente fechados, medindo de 35 a 60 quilômetros de comprimento. Dentro deles podem viver de 15 a 25 milhões de pessoas . A gravidade é criada pela rotação da colônia ao longo do seu eixo. Placas de solo (onde as pessoas vivem) são alternadas com placas de vidro, por onde a luz do sol entra e aquece a colônia. Os painéis solares, além de refletir a luz do sol para dentro da colônia, convertem a mesma em energia elétrica. Nas extremidades dela estão os únicos acessos, os espaçoportos.

entrevista

M. KURUMADA

Conheça o autor de Cavaleiros do Zodíaco: Seus trabalhos e pensamentos

Por Zé Roberto, mostrando como se faz.
Tradução de Francisco K. Heira

Massami Kurumada nasceu em Tóquio no dia 6 de dezembro de 1953. Ele começou a enviar trabalhos para análise das editoras quando era estudante de 2º grau, começando na revista semanal Shukan Shonen Jump em 1974, com a obra Sukeban Arashi (O Destruidor de Líderes de Gangues).

Massami se tornou um dos principais artistas da revista, criando sucessos como Ring Ni Kakero (título com duplo sentido, que pode ser "Corra para o Ringue" ou "Aposte no Ringue") e Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco). Atualmente, Massami trabalha como desenhista free-lancer. Seu atual trabalho aborda o tema dos robôs: B'T X (leia-se "Bit Eks"), publicando pela revista mensal Gekkan Shonen Ace, a partir de sua primeira edição (26 de outubro de 1994).

Depois que terminou Cavaleiros do Zodíaco, Massami Kurumada ficou em dúvida sobre qual caminho seguir para agradar o leitor. Ele descartou temas manjados como esportes, preferindo seguir uma linha mística inciada com Seiya e seus amigos.

Mas, influenciado por conversas com amigos, Massami Kurumada pensou em abordar o tema dos... robôs! Coisa que nunca havia lhe passado pela cabeça!

Acima, a foto do galã. A esquerda, Kojiro, o herói de Fuuma no Kojiro, lançado à pouco em vídeo no Japão.

PORQUÊ B'T X?

Kurumada não queria fazer uma batalha que envolvesse exclusivamente robôs, especialmente no lado do protagonista. Em B'T X ele queria algo diferente. Nada de soldados protegidos, mas sim enfrentando tudo expostos. E, ferindo-se a parte mecânica, a parte humana também devia sofrer.

"Eu queria que os robôs fossem totalmente diferentes dos que foram criados", disse. Ele não queria usar a palavra "robô". Assim, surgiu B'T X. O B é de Brain (cérebro), ou Blood (sangue), ou Bravery (bravura), ou ainda Battler (guerreiro). Os mecanismos são ativados pelo sangue, e o guerreiro luta usando o próprio cérebro. Assim, o mecanismo se torna um companheiro do herói, lutando e crescendo junto com ele... e desenvolvendo sua própria personalidade!

Ainda muito inseguro com essa nova série, sua obra atual lhe deu muito em que pensar. "Acabou muito parecido com um manual técnico", disse ele, numa autocrítica meio exagerada. Mas é preciso que se fique atento, pois os conceitos comuns de robôs não se devem aplicar a essa obra.

O PÚBLICO

Existem os trabalhos que o artista quer fazer, e aqueles que o público quer ver, e quase sempre ambos não coincidem. Massami acredita que desenhar quadrinhos é como cantar karaokê! Você sente que há músicas que gostaria de cantar, mas não vai poder cantar. E há aquelas que você nem gosta tanto, mas é capaz de cantar (e de agradar).

OS AMADORES

De acordo com Kurumada, neste mundo não existe o melhor desenhista de todos. E, para os iniciantes, a linha de partida é igual. Por isso mesmo é difícil! Usar como referência outros autores e desenhos, com a desculpa de tornar "rápido" o trabalho, é algo só permitido para os amadores, nunca para profissionais. Quando o desenhista se torna um veterano, ele não deve nem usar as próprias técnicas que desenvolveu! Porque quando o profissional faz isso, se mostra repetitivo e limitado. Ou seja, outro quadrinista pode até fazer aquilo que você já fez... Mas você não pode!

O 1º trabalho profissional de Kurumada: Ring Ni Kakero.

A esquerda, capa do mangá Fuuma no Kojiro. Acima, o maior sucesso de Kurumada: Saint Seiya ou Cavaleiros do Zodíaco. Até agora ele não superou sua própria criação.

Assim sendo, sempre se deve pensar em alguma coisa nova, senão não haverá progresso.

MEU PERSONAGEM FAVORITO:

Teppei, personagem principal de B'T X.

"A mensagem que quero passar com ele é que você pode ser alguém capaz de marcar a sua presença, sem a necessidade de diplomas nem de passar por cima dos outros. Um dos principais temas desta obra é que 'o homem de verdade deve ter seu próprio brilho'".

CONSIDERAÇÕES SOBRE SUAS OBRAS:

Ring Ni Kakero:

"Quando você trabalha para editoras japonesas, precisa surpreender os leitores em 19 páginas! E tive que fazer isso! Como sofri! E as idéias escapavam como água no meio dos dedos. Meu editor dizia: "Ah, que droga! Com essa idéia você podia ter esticado a história por semanas!"

Fuuma no Kojiro (Kojiro do Clã dos Fuuma)

Uma mistura de esportes e aventuras ninja, esta história esbanja o estilo Kurumada.

Por conspiração da Academia Seishi, o colégio Hakuhou está a um passo da aniquilação. A pedido de Himeko Houjou, a líder do colégio, surge Kojirou, jovem ninja do Clã Fuuma. Seguem-se inúmeras batalhas em estilo inovador, e com pesonagens carismáticos, num estilo que produziu imitadores. Transformado em OVA (desenho animado para distribuição exclusiva em vídeo), teve boa aceitação.

"Esta obra me deu menos trabalho que Ring Ni Kakero. Pensei que seria divertido trazer ninjas para a atualidade. No mais, aproveitei boas situações e inovações. No meu caso, quando termino uma história, já começo a pensar na próxima."

Saint Seiya (Cavaleiros do Zodíaco)

Este tremendo épico, no qual Guerreiros Sagrados (os "Saints") atuavam para guardar a deusa Athena, misturou aos fãs antigos de Kurumada uma legião de novos admiradores apaixonados (crianças e um público feminino colegial). Saint Seiya fez um estrondoso sucesso mundial, iniciado na França e espalhando-se pelos quatro cantos do mundo. E da América vêm boatos de um grande projeto: Cavaleiros do Zodíaco, o filme (Com atores hu-

manos!). Por causa deste trabalho, surgiram muitos grupos de fãs, depois de assistirem ao desenho animado.

As histórias em quadrinhos originais ganharam, no Japão, um grande impulso, graças ao desenho animado. E se comercializou muito a imagem dos personagens, através de brinquedos e outros artigos. Já que o quadrinho ficou mais conhecido, melhor ainda! Os quadrinhos foram publicados na França e Espanha. "Até recebi uma carta de um fã francês. Mas nenhum brasileiro, até agora, me escreveu", disse Kurumada.

Aqui vão os principais ditos e pensamentos do homem:

"Quanto mais carisma tem um vilão, mais carisma precisa ter o herói."

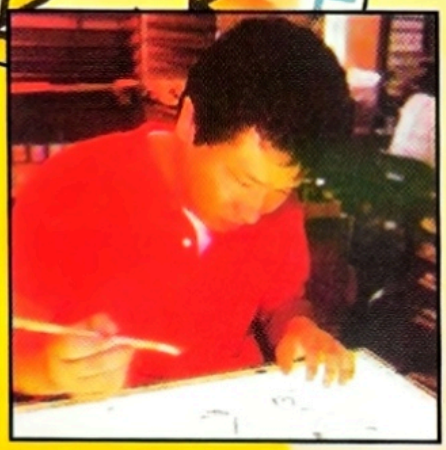
"Como não sei nada de novo, sempre consulto o pessoal de minha equipe."

"Apesar de ter o projeto já iniciado, eu sempre exigia muito de mim."

"Meus quadrinhos são feitos para a massa, para o povo, e têm um caráter de entretenimento."

"Desenhar para milhões de leitores não me vem à cabeça. (...) Para mim, a luta só existe na criação: vou fazer uma obra muito divertida ou vou agitar os miolos até eles escaparem pelos ouvidos, para tentar usar a inteligência que não tenho. Quando as idéias não aparecem, penso: 'Você é um cabeça oca! Você é igual a um porco!' E vou me cercando até o limite!"

"O que é mais importante numa história em quadrinhos é a idéia. A carga dramática também é importante, mas se não tiver uma boa idéia..."



Flagrante exclusivo: Kurumada enquanto fazia uma ilustração de Saint Seiya. Novidade: mais um longa dos Cavaleiros no cinema até o Natal. Falamos disso depois.

SUPER DÍNAMO

ESSE FOI LEGAL!

Por Zé Roberto, um socialista empreendedor.

Se você pensa que Cavaleiros do Zodíaco tem uma história bacana... Xiii, você não viu Super Dínamo.

E nem vai ver, pois Super Dínamo passou no Brasil em 1973, ano em que você não era nascido. Lamento dizer, jovem leitor, mas você perdeu o que havia de melhor. Sabe por quê?

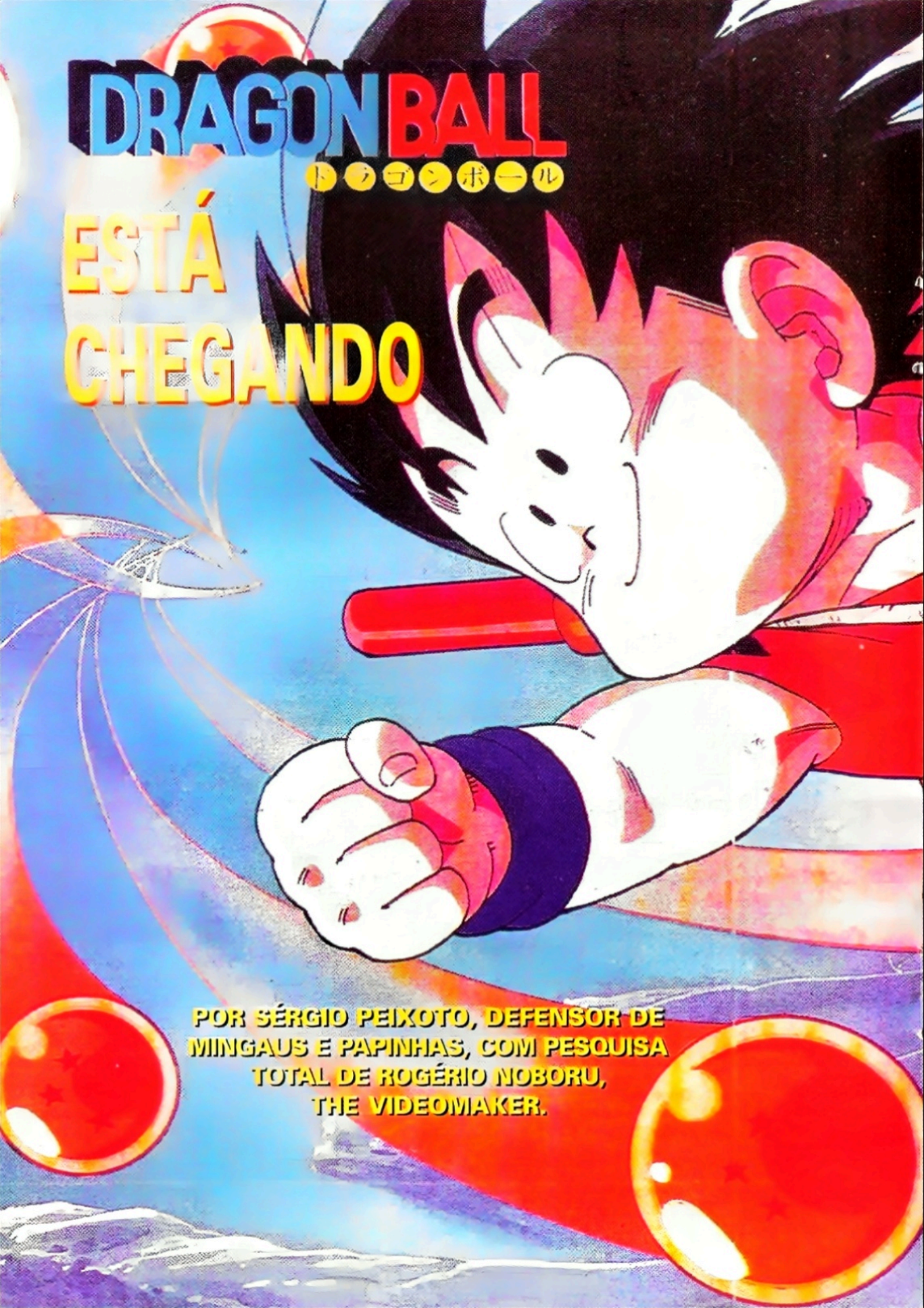
Distribuído por Aloísio Leite Garcia, Super Dínamo foi criado pela dupla dinâmica dos mangás, os autores Fujiko/Fujio (vem matéria deles dois aí, guenta!). Neste desenho contava-se a vida de Mitsuo, ou Super Dínamo N° 1. Ele recebera de um tal Super Homem (nada a ver com aquele americano bobão, isso é coisa da distribuidora brasileira) um capacete especial que lhe dava enorme força, uma capa que o fazia voar e um broche especial que era tanto um rádio transmissor como tanque de oxigênio.

O tchan da série era que Mitsuo não lutava apenas contra o Mal. Havia outros tipos de "Mal". Mitsuo queria cabular aula, comer doces, brincar... Preguiçoso, Mitsuo usava seu robô-cópia (que ficava no seu lugar quando ele tinha que ir a alguma missão) pra fazer suas lições de casa. E amava voar pela cidade à noite, disfarçando dizendo que fazia patrulha.

Mitsuo tinha a ajuda do Super Dínamo N° 2 (um chimpanzé), Super Dínamo N° 3 (a encrenqueira Parco, cuja identidade secreta era a cantora Sumire Oshino), Super Dínamo N° 4 (um gorducho que trabalhava como operário no porto de Osaka) e Super Dínamo N° 5, um bebê!

A maioria dos seriados e desenhos japoneses não possuem história com conteúdo: são um amontoado de conversa mole, Bem contra o Mal, essas bobagens caretas. Mas em Super Dínamo tínhamos um garoto de verdade, não um adulto em miniatura se fazendo de tonto. E Mitsuo enfrentava problemas típicos de garoto: paquerar a pequena Michiko, aguentar a irmã mais nova e mimada, apanhar do gordo Kabal e, ainda por cima, ser um super-herói! Na história, os autores não esqueciam que tinham um personagem criança e que deveriam enfrentar os problemas de crianças! E tinha humor, coisa que a gente já não vê tanto por aí.

Por causa dessa grande responsabilidade, no último episódio da série exibido no Brasil (foram exibidos 52 episódios, todo o primeiro ano da série. No Japão, Super-Dínamo durou pelo menos cinco anos! Ou seja, cinco séries com um total de aproximadamente 260 episódios!), Mitsuo quer desistir de ser herói. Mas, antes de desistir, ele vê cenas de nosso mundo real: fome, miséria e guerras. Mitsuo decidiu continuar sua missão. Depois de olhar essas cenas, Mitsuo acredita que o mundo precisa de heróis. Tá, é meio Marvel mesmo, mas e daí? Eu era criança e amei, tá legal? Bobão!


DRAGON BALL
ドラゴンボール
ESTÁ CHEGANDO
POR SÉRGIO PEIXOTO, DEFENSOR DE MINGAUS E PAPINHAS, COM PESQUISA TOTAL DE ROGÉRIO NOBORU, THE VIDEOMAKER.

Mesmo que você não tenha um vídeo-game, na certa já viu um amigo ou um cara qualquer jogando esse jogo sensacional. Ou talvez já tenha visto as histórias em quadrinhos, ou quem sabe assistido ao desenho animado numa locadora japonesa "alternativa". E você deve ter estranhado um desenho animado tão conhecido não estar passando na televisão...

Então não estranhe mais: está garantida para o ano que vem a estréia de Son Gokuh & Cia. Ainda sem emissora definida, virão os 150 primeiros episódios da série. É desenho pra cacete, gente!

DRAGON BALL - A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Lá no Japão, história em quadrinhos se chama MANGÁ. E lá o pessoal lê mangá até não poder mais... e as revistas não são pequenininhas que nem aqui no Brasil: elas tem de 350 a 700 páginas! E algumas vão pras bancas com tiragens de mais de dois milhões de exemplares! Por semana!

Foi numa dessas listas telefônicas de historias em quadrinhos, a revista SHONEN JUMP, que apareceu pela primeira vez uma série chamada DRAGON BALL. Toda semana eram publicadas vinte e cinco páginas das aventuras de SON GOKU, um baixinho de 12 anos e bobinho como um menino de cinco.

O desenhista chamava-se Akira Toriyama e era muito famoso por um mangá anterior, DR. SLUMP. Que também foi grande sucesso, tanto nos quadrinhos como em desenho animado.

DRAGON BALL foi um estouro desde o início, e até hoje é publicado na revista SHONEN JUMP, com um público de mais de cinco milhões de leitores por semana. As edições especiais, chamadas de TANKO HONS (ou livros de bolso), publicados a cada dois meses trazendo os doze últimos capítulos das revistas, está com mais de quarenta volumes. Mostrando toda a "saga" de SUNGOKU e seus companheiros... e inimigos!

DRAGON BALL - O DESENHO ANIMADO

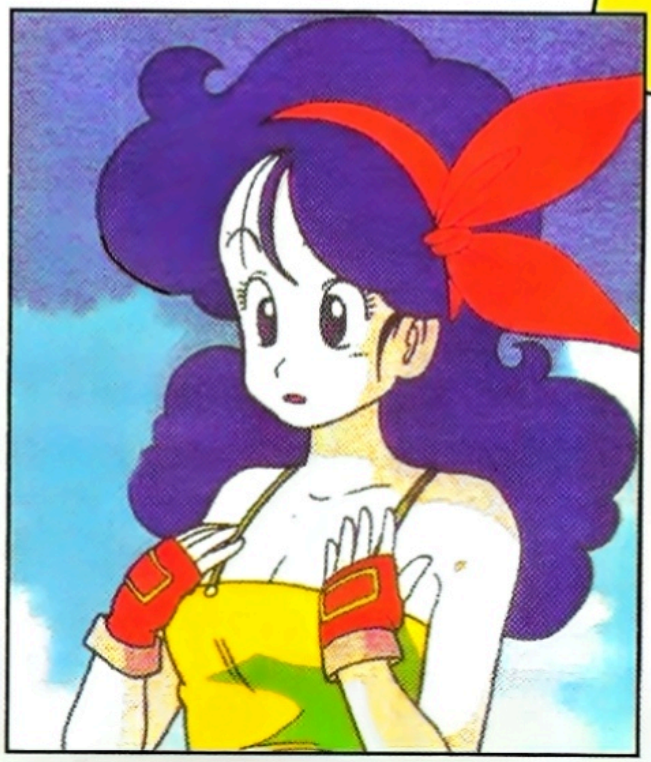
No Japão, qualquer quadrinho que faz um pouquinho de sucesso vira imediatamente desenho animado. Conforme o interesse dos produtores, alguns desenhos podem se tornar série de TV, ou lançados apenas em vídeo (esse tipo de produção se chama OVA: Original Vídeo Animation), ou virar longas-metragens para cinema. Ou tudo isso junto!

No caso de DRAGON BALL, existem até agora três longa-metragens para cinema. A série para televisão já passou de 600 episódios (isso contando sua continuação, a DBZ) e segue fielmente as histórias em quadrinhos. Os OVA's, que já são mais de quinze, têm em média 50 minutos de duração cada um. Fora os produtos que levam a marca do desenho: vídeo-games, camisetas, posters, cards, doces e até cuecas!

DRAGON BALL - A HISTÓRIA

Resumir cento e cinquenta capítulos não é fácil! Se bem que mais da metade deles são a mais pura pancadaria. Mas vamos dar uma passadinha por alto, *bem* por alto mesmo!

Avisamos antes de começar que estamos tomando por base a série dos quadrinhos, já que apenas o licenciamento para exibição chegou ao Brasil, não os episódios. Este resumo abrange os 3 primeiros anos de publicação da série, no total de 194 capítulos do mangá, que vão dos volumes 1 ao 16, mais 2 capítulos no volume 17: umas 2.750 pá-



Na página anterior, a gostosinha Lunch, "presente" de Gokuh para seu mestre Kame, no começo da segunda busca. Ao lado, Gokuh, o carequinha Kulilin, Yamucha, Bulma, o porquinho transmorfo Uron e o "gatinho" Pual. Acima, o deus-dragão Shienron, que só pode ser convocado quando as sete Dragon Balls estão reunidas.

ginas, portanto. As aventuras de Goku e amigos nesses volumes podem ser resumidas em quatro fases:

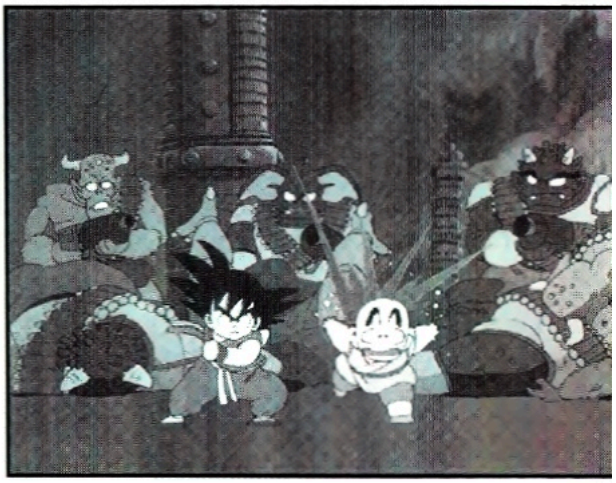
1 - A Primeira Busca
2 - A Segunda Busca
3 - A Terceira Busca
4 - A luta contra o segundo Piccolo

Diferentemente dos Cavaleiros do Zodíaco, em que o desenho animado quase nada tem a ver com o quadrinho, a série de TV de Dragon Ball seguiu fielmente o mangá (apenas alguns duelos foram mais "esticados", e alguns inimigos acrescentados. Mas a essência da história não mudou). Neste número, apresentaremos os resumo da Primeira e Segunda buscas pelas Bolas de Dragão. Aguarde, que mais matérias do Dragon Ball vêm pelaí!

1 - A PRIMEIRA BUSCA

Son Gokû tem o primeiro contato com o mundo exterior (ele viveu toda a sua vida apenas com seu avô adotivo, Son Gohan, dentro de uma floresta), encontrando uma garota

Ao lado, o assassino profissional Taopaipai: um dos piores inimigos de Gokuh, além de toda essa galera feiosa abaixo.



chamada Bulma (filha do dono da maior corporação tecnológica do mundo, a Capsule Corporation. Ela é um gênio em tecnologia. Inventou um aparelho portátil que detecta as Dragon Balls, o Dragon Radar), que conta a ele sobre sete bolas mágicas chamadas Dragon Balls. Cada Dragon Ball possui um número de estrelas no seu interior, que varia entre 1 a 7. Quando as bolas são reunidas convocam Shienron, o deus dragão, que atende a um desejo mágico. Atendido o desejo, as bolas se transformam em pedra e se espalham pelo mundo, voltando a se transformar em Dragon Ball após um ano. Gokû possui a Dragon Ball com 4 estrelas (Sushinchyu), amuleto do seu avô já falecido, por isso Bulma convence-o a acompanhá-la na busca das bolas restantes.

Durante a busca, Gokû salva uma tartaruga que se perdeu no caminho para o mar. Como prova de gratidão, ela traz o seu mestre, o eremita Kame, que presenteia Gokû com o Kin-toun, que é uma nuvenzinha que serve como montaria (só Gokû pode montar o Kin-toun, por ser inocente - ou, como dizem no desenho, ter um coração puro). Bulma percebe que o velho Kame possui uma Dragon Ball, e Kame troca a bola por uma olhada na calcinha de Bulma. Pagou caro pelo voyeurismo, o velho tonto!

Procurando a próxima bola, os aventureiros chegam a uma vila que

está sendo ameaçada por um demônio transmorfo chamado Uron. Bulma promete derrotar o monstro em troca da Dragon Ball pertencente à vila. Apesar da aparência assustadora, Uron se mostra um monstro muito fraco, que na verdade tem a forma de um porco. Bulma força Uron a se juntar ao grupo por causa de seus poderes transmorfos.

Ao lado, Kulilin não perde uma chance de sacanear Gokuh. Abaixo a andróide Arale e seus anjinhos, da série Dr. Slump, que dão uma força na segunda busca de Gokuh e seus amigos.

Saindo da vila, o grupo se perde no deserto e é atacado por um bandido de estrada chamado Yamucha e seu assistente, um gato transmorfo chamado Pual, que já fora colega de Uron. Yamucha descobre o segredo das Dragon Balls e passa a seguir Gokû para roubá-las quando todas forem encontradas.

Gokû e seus companheiros chegam à montanha Friedpan, onde está a próxima Dragon Ball...bem, e vai por aí. Ainda tem muita história: vão aparecer a gangue do coelho, Pilaf e sua turma, a meiga Titi...ufff!

2 - A SEGUNDA BUSCA

Gokû se torna díscipulo de Kame. Conhece um garoto que também é candidato a díscipulo, chamado Kulilin, e uma garota com dupla personalidade chamada Lunch (como é essa de segunda personalidade? Ah! Eu não conto! Assista a série, meu!). Kame treina Gokû e Kulilin por oito meses,

tendo como objetivo o Tenkai Iti Budoukai (Campeonato "O lutador nº 1 abaixo do céu").

Gokû reencontra todos os seus companheiros no campeonato e Yamucha é um dos concorrentes. Kame entra no campeonato disfarçado com pseudônimo de Jackie Chun para vencer seus discípulos e provar a eles que sempre existe alguém mais forte.

Gokû, Kulilin, Yamucha e Jackie Chun (Kame) se classificam facilmente para o octogonal final. Como o campeonato termina? Vai ver na TV!

Após o campeonato Gokû decide partir em busca da Sushinchyu, o amuleto de seu avô, iniciando outra busca pela Dragon Ball. Além de Gokû, uma organização militar chamada RED RIBBON, que pretende dominar o mundo, também está atrás das bolas mágicas.

A primeira bola a ser encontrada é a com seis estrelas. Gokû derrota o capitão Silver e parte para o norte, onde derrota o coronel White, libertando um vilarejo, encon-

Yamucha não pára de querer provar que é melhor que Gokuh no bofete!

trando a bola com duas estrelas e fazendo um novo amigo: o andróide nº 8 (Não confundir com a andróide nº 18. Esta só aparece beeem mais tarde).

Bulma e Kulilin se juntam a Gokû e procuram a próxima Dragon Ball em alto-mar. Atrás deles está o coronel Blue e seu pelotão. Gokû encontra a bola com três estrelas dentro de uma base de piratas abandonada no fundo do mar. O coronel Blue consegue roubar as Dragon Balls e é seguido por Gokû até um lugar chamado Vila Pingüim. Lá ele conhece uma andróide super-forte chamada Arale (que é a personagem principal de outro trabalho de Toryama: a série Dr. Slump).

E a coisa vai embora! Goku ainda vai reencontrar o seu avô, enfrentará muitos outros oficiais da Red Ribbon, e um inimigo terrível: Taopaipai!

Aguarde, leitor, que no ano que vem muitas emoções te esperam! Não saia do ar!

Você sabia que Son Gokuh pode se transformar em um bicho muito feio, muito grande, peludo e mau em noites de lua cheia? Como isso acontece? Assista!

PATRULHA ESTELAR

PARTE 3
(e última, afinal!)

Por Sérgio Peixoto, homem de sabres e de luas, com uma mão do bondoso Sérgio Fonseca, carioca curiboca

Valeu a paciência: esta é a parte final mesmo! Não vamos fazer como outras revistas, que dão repeteco. Digo, "atualizam as informações".

Ainda falta falarmos do Yamato 2.520. Mas este pode esperar um pouco, já que não vale nada mesmo. É melhor terminar primeiro com o que presta.

Uchyu Senkan Yamato 3 - Lançada na TV japonesa em 11 de outubro de 1980 - 26 episódios.

Foi a última série produzida para TV da Patrulha Estelar, da qual a rede Manchete exibiu a versão integral. Como veio diretamente do Japão, ao contrário das anteriores (que vieram via EUA), ela foi exibida com a abertura original, e as cenas violentas não foram censuradas. Legal, né?

A razão é que o Ibope da série andava tão alto (para se ter uma idéia do sucesso, vale lembrar que por muito tempo o desenho foi exibido antes do Jornal da Manchete, para segurar a audiência) que a Manchete resolveu "comprar" a continuação direto do Japão, pois no EUA ela ainda estava na fase de dublagem.

Mas, mesmo assim, houve algumas confusões, pois os personagens "americanizados" ficaram com os nomes ingleses, enquanto que os novos tiveram seus nomes japoneses mantidos. Para piorar, às vezes a galera da dublagem pisava na bola, e saía o nome japonês original de algum personagem, em vez do nome "adaptado". Aí a gente tinha que ficar prestando atenção para não perder a história.

Já no Japão, originariamente, a série deveria ter 47 episódios. Mas houve corte de verbas e o roteiro foi espremido para 26 episódios.

A equipe de produção teve que se virar e condensar a trama, tudo em cima da hora. Daí esta aventura parecer um tanto confusa. Sente só:

Estamos no ano de 2.203. A nave-herói Argo está passando por uma reforma

O Yamato e sua valorosa tripulação partem corajosamente para aquela que será a última missão: demolir o Império Denguil.

geral e recebendo novos tripulantes, entre eles o jovem piloto de caça Takeshi Agea e o artilheiro Ryosuke Domo (Domon pra nós).

Enquanto isso, em algum lugar da Via Láctea, as forças da Federação Polar e do recém-formado Império Galman-Gamilon se enfrentam. Quando o planeta da Federação Polar é desintegrado, um dos mísseis destruidores de planetas da frota Galman-Gamilon erra o alvo e acaba atingindo... adivinhe quem? Justo o nosso sol!

Os astrônomos da Terra descobrem que o Sol explodirá em supernova dentro de um ano. A Argo e sua tripulação recebem a missão de encontrar um novo planeta para a raça humana viver, e Derek é promovido definitivamente a capitão-comandante da Argo. E a Patrulha Estelar mais uma vez decola.

No caminho, esbarram na frota do General Dagon do império Galman-Gamilon, e têm que aguentar o sacana, que passa metade da série tentando dar um fim na Argo. Só deu sossego quando foi enterrado num buraco negro.

Berlaze, primeiro ministro da Federação Polar, também cruza o caminho da Argo e a briga começa quase que no ato. Mas aí eles são capturados pelo superior de Dagon, o Marechal Gaidel.

A rainha do planeta Aquarius dá a dica para a tripulação da Argo/Yamato "peitar" os Denguils. De casquinha diz que a vida na Terra se originou em Aquarius. Chocante hein?

Para a sorte de nossos heróis, o líder do Império Galman-Gamilon é um velho conhecido da Patrulha Estelar: o saudoso Deslock!

A história de Deslock é a seguinte: após o Yamato Nova Viagem, ele partiu à procura de um novo mundo, e encontrou o planeta Galman, dominado pela Federação Polar. Com a mão-cheia de naves ele liberta o planeta e funda o novo Império, sob o título de Generalíssimo. Ocupado com a Federação Polar, ele não sabia dos ataques de seus subalternos contra a Argo.

Como desculpas, manda seus melhores cientistas para tentar deter a dilatação do sol. Só que não dá muito certo. Para compensar o fiasco, ele oferece um planeta semelhante à Terra: Phanton.

Mas Phanton é um ser vivo e inteligente, e dentro de si guarda a bela Luda Shepar, descendente da deusa Shepar.

Guiados por Luda, eles chegam enfim ao lendário planeta Shepar, e descobrem que ela é uma das encarnações da deusa e terá que ficar definitivamente no planeta (para desespero de Agea, que se apaixonara perdidamente por ela). Recebem de Shepar a arma Hidro Cosmo Gene, capaz de deter a dilatação do Sol.

A Argo retorna à Terra faltando 30 dias para o fim, e são atacados pela Frota principal da Federação Polar. Mas Deslock, fiel às suas dívidas, surge e compra a briga.

É a hora dos sacrifícios heróicos: Domon é gravemente ferido por um caça Polar ao tentar reparar a arma Hidro, Agea vinga o amigo e em seguida joga seu caça contra a arma Buraco Negro. É a deixa para Deslock eliminar Berlaze com a Superarma Deslock.

Derek dispara a Hidro Cosmo Gene, reparada por um agonizante Domon, e o Sol volta ao normal. Shepar aparece, dá seu recado e leva a alma de Agea consigo. Deslock se despede de Derek e a Argo volta para a Terra, coberta de glórias.

YAMATO FINAL (Uchyu Senkan Yamato Kan Ketsu Hen) - Longa-metragem para cinema - lançado em 19 de março de 1983. 2 horas e 44 minutos de duração.

Ano de 2.204. Uma galáxia errante (só no Yamato mesmo é que tem essa de "galáxia errante"!) se choca com um dos braços da Via Láctea, bem onde seria o planeta

A deusa Luda da série Yamato 3 e o fim "explosivo" da Argo/Yamato no longa metragem YAMATO FINAL.

Galman-Gamilon. Em meio ao caos espacial, a nave Argo abre caminho em direção a Galman. Lá chegando, descobre que o planeta foi devastado e Deslock, aparentemente, está morto. O planeta entra em colapso e explode, e a Argo só tem tempo de fugir dando uma reversão (salto hiperespacial) ao acaso.

Acabam saindo em outra região do cataclisma. Um planeta da galáxia errante está sendo inundado por Aquarius (um planeta composto práticamente só de água). Derek lidera uma equipe de resgate para salvar o que desse dos sobreviventes. Mas assim que o Cosmo-hound pousa, uma onda atinge de lado a Argo e joga todos para as águas furiosas. O único sobrevivente é Derek, mais um garoto que conseguiu salvar.

Voltando pra casa, a Argo é atacada por inimigos desconhecidos e toda a tripulação é abatida, ficando morta ou inconsciente. A nave, desgovernada, se choca com um asteróide e, misteriosamente, ela se ativa sozinha, pousando na Terra.

Na trilha da Argo vai uma gigantesca base espacial, e dentro dela os terríveis Denguils. Habitantes da galáxia errante, sua religião determina a destruição de qualquer forma de vida racional. Determinado a acabar com a Terra, o líder dos Denguils, Rugal, manda seu filho mais velho (chamado de Rugal II) liderar o ataque.

Como de praxe, a frota da Terra é devastada no primeiro embate. Sobra apenas a Argo e um punhado de outras naves. Na sala do alto comando, Lola (Yuki) entrega ao General o pedido de demissão de Derek por se achar responsável pela morte dos tripulantes do Cosmo-hound.

Com a nave reformada e sua tripulação em forma, eles descobrem para seu espanto que o novo comandante é...o velho capitão Avatar (Okita Juzo)! Depois da decolagem, o doutor Sam explica que ele não morrera, mas sim ficado em coma profundo.

A tripulação da Argo/ Yamato na série de TV Yamato 3 e a agonia final de Domon no último episódio.

Hora do segundo "Round", a Argo derrota toda a frota de Rugal II, que volta se arrastando para o papai. Enquanto Rugal passa um sabão no filho, a Argo e tripulação se dirigem para a base Urk. No caminho cruzam com Aquarius, e aproveitam para explorar o planeta. Lá encontram a Rainha de Aquarius, e ela conta o que os Denguils pretendem fazer com seu planeta (jogá-lo contra a Terra).

A Argo é atacada então pela nova esquadra de Rugal II. Nada que um tiro do Canhão de Ondas não possa resolver. E em seguida ataca e literalmente tromba com a base Urk, e o que se segue é uma verdadeira sequência de bangue-bangue espacial: os Denguils atacam a Argo com cavalos-robôs e a tripulação da Argo defende a nave. O objetivo é destruir a torre de controle da base Urk, o que deteria a última Reversão de Aquarius em

direção à Terra. Mark Venture (Shima) é ferido, e escondendo isso, retorna à sala de controle. Morrendo aos poucos, cuida para que a Argo se erga o suficiente do solo para permitir a decolagem dos Tigres Negros. Liberados, eles destroem a torre, mas Rugal ativa o sistema de reserva, e Aquarius parte para a borda do sistema solar. A base Urk está prestes a explodir, hora de dar no pé.

Nas últimas, Mark consegue mais uma vez guiar a Argo para fora do perigo. Confessa seu amor por Lola e faz Derek jurar que cuidaria dela, e morre.

Voltando ao sistema Solar, o Capitão Avatar ordena que se façam os preparativos para a auto-destruição da Argo. Com a Explosão da nave, Aquarius seria desviado do rumo contra a Terra.

A Argo é carregada com água pesada (água usada em usinas nucleares. Esta é a "água" de Aquarius) e decola, mas é cercada no espaço pelas naves remanescentes de Rugal. Pesada e lerda, é um alvo fácil. Mas surge Deslock com sua frota e acaba com Rugal rapidinho, liberando a Patrulha Estelar para sua última missão.

Chegando à órbita da Terra, a tripulação é evacuada, ficando apenas Avatar, Lola, Sandor e Derek. A boca do Canhão de Ondas é "entupida", e Avatar fica só, para o sacrifício final.

Aquarius está perto. A gravidade da Terra começa a puxar sua água, criando um gigantesco vagalhão espacial. Ele espera. Quando as águas estão prestes a engolir a Argo, aperta o gatilho, e é o fim. A onda de choque empurra Aquarius e o vagalhão para o espaço profundo. Nas águas que começam a se acalmar, formando um verdadeiro oceano espacial, flutuam os restos da Argo, que lentamente afunda.

De volta à Terra, a tripulação da Argo se reúne à beira-mar pela última vez, Derek e Lola se casam, e a Rainha de Aquarius leva consigo a "alma" da Argo. Valeu a espera? Saga japonesa é assim, mano: tem pra mais de metro! E qualquer dia, quando der na telha, a gente conta a saga de Yamato 2520 (atenção para a dica, concorrência!)

Shima/Marc morre nos braços de seu amigo Kodai/Derek. Acima, o legendário capitão Okita/Avatar, que afunda com seu navio. Ao lado, pensando que Derek estava morto, Yuki/Lola tenta se suicidar. Cenas do longa metragem YAMATO FINAL.

RELAÇÃO DOS GANHADORES DA PROMOÇÃO "CAVALEIROS DO ZODÍACO"

50 FITAS DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO:

Jussara Vieira Brito - Campo Grande - MS
José Carlos Gomes Oliveira - Belém - PA
Roberto Ganbini Oiirr - Vila Velha - ES
Graciane Aparecida Rezende - Poços de Caldas - MG
Isaias Antunes dos Santos - São Paulo - SP
Eliana Que Deve Ter Nojo do Próprio Sobrenome São Paulo - SP
Janucia Vieira de Menezes - Rio Claro - SP
Amilton Brandão Pereira - Sobral - CE
Marina Yumi Fijiname - Curitiba - PR
Juarez da Cruz - Cascavel - PR
Carolina Hossoda Galvaano - Mauá - SP
Erik Hideo Ikeno - Osasco - SP
Fernanda Falcão Mohr - Porto Alegre - RS
José Jamilson Alves de Lira - Gravatá - PE
Edson Alves de Souza - São Paulo - SP
Francisca Santos Ribeiro - Salvador - BA
Edison Faller Pereira - Porto Alegre - RS
Claudio Silva de Souza - Santo Antonio de Pádua - RJ
Rodrigo Kenji Syozi - São Paulo - SP
Ana Luzia Santos Chagas - São Luis - MA
Ronaldo Pereira da Silva - São Paulo - SP
Carolina B. Xavier - Erechim - RS
César Augusto - Ribeirão Preto - SP
Déborah Marques de Souza - Nilópolis - RJ
Vânia Serpa Vargas M. Marques (corpo tem idade!) - Rio de Janeiro - RJ
Fernando Cosme Zenoni - Porto Alegre - RS
Chen-Pai-Feng - Niterói - RJ
Fanny Simis - Piedade do Jaboatão - PE
Luciano Galdino da Silva - Rio de Janeiro - RJ
Alexandro Marcio de Souza Fernandes Teresina - PI
Silvia Dieckmann (mande seus desenhos, ué!) Diadema - SP
Priscila Mayumi Kaeriyama - São Paulo - SP
Darlan Campos Frazão - Valparaiso - GO
Leslie Raphael de Moura Ferraz Serra Talhada - PE
Carolina Hemebath Godinho - Porto Alegre - RS
Manfrine Tomaz Rosendo - Petrolina - PE
Victor Alexandre R. Cavalheiro - Rio de Janeiro - RJ
Giana C. C. da Luz - União da Vitória - PA
José Maria Fernandes de Oliveira - Paracuru - CE
Márcio Monteiro Costa - Lavras - MG
Thiago Tavares da S. Costa - São Paulo - SP
Marcos Rogério Gabine - São José dos Campos - SP
Junia Marques Gouvêa - Curitiba - PA
Marinalva Pereira - Araguaína - TO
Vanessa Lima Moreira - Niterói - RJ
Gerusa Acosta Gomes - Campo Grande - MS
Livia Martinelli Predebon - São Paulo - SP
Leonardo Matias Campos de Souza Fortaleza - CE
Diego Rodrigo Mambre - São Bernardo do Campo - SP
Flavio Brito de Souza - Recife - PE

15 KITS CAPCOM:

Fellipe V. S. Viana - São Paulo - SP
Jair Mello dos Santos, que vai ganhar isso aqui só e tá limpo, seu puxa-saco!
Taquara Rachada - RS
Osléia Firmo da Costa - Recife - PE
Ricardo do Nascimento Silveira - Manaus - AM
Fabrício André B. Feni - Porto Alegre - RS
Erika Nascimento Teixeira - Rio de Janeiro - RJ
Daniel Medeiros Dantas Gomes - São Paulo - SP
Armando Uehara Loureiro - Diadema - SP
Livia Von Sucro - Rio Branco - Acre
Cristiane Jação de O.P. - São Paulo - SP
Nelson H. Sakamoto - Manaus - AM
Liliani dos Santos Guedes - Manaus - AM
Marcelo Ramalho A. Jr. - Buturité - CE
Cintia Yumi Figiwara - Londrina - PR
Felipe dos Santos Alves - Mogi Guaçu - SP

Se você mora na cidade de São Paulo, passe aqui prá pegar sua fita. Os que estão fora da cidade receberão seu prêmio pelo correio! Aliás, você já mandou seu cuponzim hoje? Agora não tem desculpa de estragar a capa!

YUUBIN

NOS MICROFONES JOSÉ ROBERTO, A VOZ DE VELUDO DA CIDADE

Olha, gente, o humor de vocês está ótimo, principalmente daquela parte que se o Mestre do Santuário tirasse a máscara ele perderia a virgindade! Queria que vocês publicassem que a namorada do Seiya é a Miho.
Wallis Souza Fernandes - Cachoeira de Macacu - RJ
Calma, Wallis! O simbolismo das máscara é apenas para as Amazonas e não para o Mestre! Volta lá no número 2 da JF e lê direito! É simbólico! Ah, namoradas! Os Cavaleiros de Athena não namoram ninguém, meu amigo. Eles amam é Athena mesmo. E vai ter tempo prá namorar com tanta bordoada prá distribuir, né? Eu ainda prefiro Hilda de Polaris! Que mulher! Ela é mais bonita que a Athena, não é não?

Gostaria muito de contactar desenhistas de mangá brasileiros. Aqui em Volta Redonda, essa roça não possui sequer um núcleo de quadrinhos decente!
Irlayne Silveira - Volta Redonda - RJ
Pois monte seu núcleo, ora! E isso vale pra todos os desenhistas que mandam trabalho pra gente. Não adianta ficar gemendo, dizendo que os editores não dão chance. Mostre que você tem garra e determinação e empurre pro mercado seu trabalho. E cuidado! Quadrinho é indústria e não obra de autor! Cuidado prá não cair no delírio egocêntrico e esquecer o leitor!

POR FAVOR, AUMENTEM O NÚMERO DE PÁGINAS!
Mayra Santos Menezes - Recife - PE
Nada disso. Eu podia mentir, dizendo que "estamos estudando, anotamos sua sugestão". Mas o editor não tem $ prá aumentar as páginas, até o momento. Vai que no futuro... Mas estamos forçando a barra prá JAPAN FURY trazer QUADRINHOS NACIONAIS, com as histórias da JF em gibi! E aguarde para breve o especial JAPAN FURY ERÓTICA, com tudo sobre o sexo nos mangás e muito mais! Ou abaixar o preço, sei lá! Segura o boné, Mayra! Beijos!

Tem Fanzine de Gundam no Brasil!
Se você quer conhecer a fundo a Saga Gundam, o nosso prestativo amigo Marcio Kameoka está editando o Fanzine *Universo Gundam*.
Capa colorida, 20 páginas, formato 21 X 28 cm. E traz no primeiro número toda a cronologia da Guerra de Um Ano, ficha técnica dos personagens principais, Mobile Suits e Naves Espaciais da primeira fase do Gundam.
Se interessou? Entre em contato com:
Marcio Kameoka - Universo Gundam
Rua Dr. José do Amaral, 337 - Jd Três Marias
São Paulo - SP
CEP - 03675-010
Dependendo da procura, o Márcio promete fazer outros Fanzines. Não só de Gundam, mas tambem sobre outros desenhos japoneses. O que está esperando? Agora não dá mais pra reclamar de falta de informação. Cada zine custa R$ 5,00. De graça!

ESSES CARAS DA JAPAN FURY NÃO SE AVEXAM! SÃO TUDO UM BANDO DE PIRU!

Oh! Mas esses malucos não param! Eles vão acabar com a gente! Eu nem vou dormir hoje a noite! Vou falar prá minha mãe! Vou ir pro meio da rua, baixar as calças e pisar em cima! Vou mandar meu irmão pegar eles na saída! Vou mandar uma ninfa babilônica rasgar seus mangás! Vou ter um filho com o Romário e processar os caras por adultério! Vou... Eu vou...!
Ahn? O que? Ah, sim! O concurso, sei, sei...
E neste mês, concorra a 50 fitas do Giga-desenho animado SAMURAI SPIRITS (ou Samurai Shodown!). Sabiqualé? É aquele jogo muito louco em que a gente abre o bucho de meio mundo! Nosso Chefe de Redação, que amarra o sapato no nariz e pensa que Dark Stalker é nome de remédio prá bereba, quer você satisfeito da vida, assistindo em casa sensacionais cenas de ação! E dando uma olhadinha na deliciosa Nakoruru! Que gatinha, né? Você merece!
Para participar, eu ensino, não tem dor nem lero-lero: preencha o cupom ali mesmo e responda a ultra-difícil pergunta!
Mas um conselho: quanto mais cupons você mandar, maiores são suas chances de ganhar! É... Tá bem na cara isso... Mas acho que você entendeu, né?

Nome .....

Idade .....

Endereço .....

Cidade ..... Estado .....

CEP .....

Pergunta: Qual é o nome do estúdio que faz a sua JAPAN FURY? (Você só precisa ler o expediente da revista prá saber. Mas não fui eu quem lhe disse isso!)

NÃO MANDE CÓPIAS XEROX NEM MANUSCRITAS! SÓ VALE SE FOR ESTE CUPOM! SEM MUTRETAS! destroce a revista e tome o maior preju comprando outra, problema seu – mas só vale o cupom original! tá pensando que nessa vida é tudo fácil? tudo tem um preço! mais de 130 leitores já ganharam! e você aí, sem nada! TENTE SUA SORTE!

O DESENHO MAIS ESPERADO DO ANO

STREET FIGHTER II

O DESENHO

JÁ NA SUA LOCADORA

CARTOON HOME VIDEO

FLASHSTAR

DUAS SUPER-FITAS PARA ARRASAR !!!